DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ | ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН	1
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1/ОТД.)	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1/2)	5
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (2/ОТД.)	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1)	8
БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО	10
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 2)	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 3)	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 4)	17
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (3/ОТД.)	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
БОЖ. ВМЕШАТЕЛЬСТВО (100%)	20

ДОМЕН БУРИ

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ	1
ГНЕВ БУРИ	1
БК: РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ ГНЕВ	2
УДАР ГРОМА	6
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР	8
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР+	14
РОЖДЁННЫЙ БУРЕЙ	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ЖРЕЦА

ДОМЕН БУРИ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Начиная с **5 уровня**, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Уровень жреца	Уничтожается нежить с ПО...
5-ый	1/2 или ниже
8-ой	1 или ниже
11-ый	2 или ниже
14-ый	3 или ниже
17-ый	4 или ниже

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительныйотдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

На **2 уровне** вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с **6 уровня** вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с **18 уровня**, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Начиная с **10 уровня** вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием.

Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На **20 уровне** ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

ДОМЕН БУРИ

Боги, чьи портфолио включают домен бури — в том числе Талос, Амберли, Корд, Зебоим, Поглотитель, Зевс и Тор — правят бурями, морями и небесами. Среди них боги грома и молний, боги землетрясений, некоторые боги огня и насилия, физической силы и бесстрашия. В некоторых пантеонах боги этого домена правят другими божествами, и известны скорым судом, заканчивающимся ударом молнии. В пантеонах мореходов боги этого домена являются божествами океана и покровителями моряков. Боги бури отправляют своих жрецов внушать страх простым смертным, либо наставляя людей на праведный путь, либо заставляя их приносить жертвы, чтобы избежать божественного гнева.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА БУРИ

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	*волна грома, туманное облако*
3-ий	*дребезги, порыв ветра*
5-ый	*метель, призыв молнии*
7-ой	*власть над водами, град*
9-ый	*нашествие насекомых, разрушит. волна*

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На **1 уровне** вы осваиваете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

ГНЕВ БУРИ

Кроме того, на **1 уровне** вы можете громогласно покарать атакующих. Если существо в пределах 5 футов от вас, которое вы можете видеть, успешно попадает по вам атакой, вы можете реакцией заставить существо совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урона звуком или электричеством (по вашему выбору) 2к8, если провалит спасбросок, и половину этого урона если преуспеет.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ ГНЕВ

Начиная со **2 уровня** вы можете использовать Божественный канал, чтобы овладеть могуществом бури с необузданной свирепостью.

Когда вы совершаете бросок урона звуком или электричеством, вы можете использовать Божественный канал, чтобы причинить максимальный урон вместо броска.

УДАР ГРОМА

На **6 уровне**, когда вы причиняете урон электричеством существу с размером Большое или меньше, вы также можете оттолкнуть его на 10 футов от себя.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На **8 уровне** вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон звуком 1к8. Когда вы достигаете **14 уровня**, дополнительный урон возрастает до 2к8.

РОЖДЁННЫЙ БУРЕЙ

На **17 уровне** у вас появляется скорость полёта, равная вашей текущей наземной скорости передвижения, когда вы не под землёй и не в помещении.

ЖРЕЦ

УРОВЕНЬ	БОНУ МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ / ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН	1
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1/ОТД.)	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1/2)	5
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (2/ОТД.)	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1)	8
БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО	10
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 2)	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 3)	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 4)	17
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (3/ОТД.)	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
БОЖ. ВМЕШАТЕЛЬСТВО (100%)	20

ДОМЕН ВОЙНЫ

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ	1
БОЕВОЙ СВЯЩЕННИК	1
БК: НАПРАВЛЕННЫЙ УДАР	2
БК: БЛАГОСЛОВЕНИЕ БОГА ВОЙНЫ	6
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР	8
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР+	14
ВОПЛОЩЕНИЕ БИТВЫ	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ЖРЕЦА

ДОМЕН ВОЙНЫ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Начиная с **5 уровня**, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Уровень жреца	Уничтожается нежить с ПО...
5-ый	1/2 или ниже
8-ой	1 или ниже
11-ый	2 или ниже
14-ый	3 или ниже
17-ый	4 или ниже

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительныйотдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

На **2 уровне** вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с **6 уровня** вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с **18 уровня**, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Начиная с **10 уровня** вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием.

Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На **20 уровне** ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

ДОМЕН ВОЙНЫ

Война имеет много проявлений. Она может сделать героев из обычных людей. Она может быть отчаянной и ужасающей, с проявлениями жестокости и трусости, затмевающими примеры мастерства и бесстрашия. В любом случае, боги войны следят за воинами и вознаграждают за великие свершения. Жрецы таких богов отличаются в битве, вдохновляя остальных сражаться или призывая к насилию в своих молитвах. Среди богов войны есть чемпионы чести и рыцарства (такие как Торм, Хиронеус и Кири-Джолит), а также боги разрушения и мародёрства (такие как Эритнул, Ярость, Груумш и Арес) и боги завоеваний и покорения (такие как Бэйн, Хекстор и Маглубиет). Другие боги войны (такие как Темпус, Ника и Нуада) занимают более нейтральную позицию, содействуя войне во всех её проявлениях и поддерживая воинов в любых обстоятельствах.

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На **1 уровне** вы осваиваете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ВОЙНЫ

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	*божественное благоволение, щит веры*
3-ий	*божественное оружие, магическое оружие*
5-ый	*духовные стражи, мантия крестоносца*
7-ой	*каменная кожа, свобода перемещения*
9-ый	*небесный огонь, удержание чудовища*

БОЕВОЙ СВЯЩЕННИК

Начиная с **1 уровня** ваш бог наделяет вас воодушевлением, когда вы вступаете в битву. Когда вы используете действие Атака, вы можете совершить одну атаку оружием бонусным действием.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: НАПРАВЛЕННЫЙ УДАР

Начиная со **2 уровня** вы можете использовать Божественный канал, чтобы нанести удар со сверхъестественной точностью. Когда вы совершаете бросок атаки, вы можете использовать Божественный канал, чтобы получить бонус +10 к броску. Вы можете решить, применять ли это умение, после того как увидите результат броска, но до того как Мастер скажет, попала атака или промахнулась.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: БЛАГОСЛОВЕНИЕ БОГА ВОЙНЫ

С **6 уровня**, если существо в пределах 30 футов от вас совершает бросок атаки, вы можете реакцией предоставить этому существу бонус +10 к броску, использовав Божественный канал. Вы можете решить, применять ли это умение, после того как увидели результат броска, но до того как Мастер скажет, попала атака или промахнулась.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На **8 уровне** вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 того же вида, что и у оружия. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

ВОПЛОЩЕНИЕ БИТВЫ

На **17 уровне** вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

ЖРЕЦ

УРОВЕНЬ	БОНУ МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ | ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН	1
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1/ОТД.)	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1/2)	5
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (2/ОТД.)	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1)	8
БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО	10
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 2)	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 3)	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 4)	17
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (3/ОТД.)	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
БОЖ. ВМЕШАТЕЛЬСТВО (100%)	20

ДОМЕН ЖИЗНИ

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ	1
ПОБОРНИК ЖИЗНИ	1
БК: СОХРАНЕНИЕ ЖИЗНИ	2
БЛАГОСЛОВЕННЫЙ ЦЕЛИТЕЛЬ	6
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР	8
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР+	14
ВЫСШЕЕ ИСЦЕЛЕНИЕ	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ЖРЕЦА

ДОМЕН ЖИЗНИ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Начиная с **5 уровня**, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Уровень жреца	Уничтожается нежить с ПО...
5-ый	1/2 или ниже
8-ой	1 или ниже
11-ый	2 или ниже
14-ый	3 или ниже
17-ый	4 или ниже

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительныйотдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

На **2 уровне** вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с **6 уровня** вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с **18 уровня**, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Начиная с **10 уровня** вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием.

Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На **20 уровне** ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

ДОМЕН ЖИЗНИ

Домен жизни сосредоточен на трепещущей позитивной энергии — одной из фундаментальных сил вселенной, которая поддерживает жизнь. Боги жизни способствуют жизнеспособности и здоровью, исцеляя больных и раненых, заботясь о нуждающихся, и отгоняя нежить и силы смерти. Почти любое не злое божество может претендовать на влияние в этом домене, особенно божества земледелия (такие как Чонтиа, Аравай и Деметра), боги солнца (такие как Латандер, Пелор и Ра-Хорахти), боги исцеления и выносливости (такие как Ильматер, Мишакаль, Аполлон и Диан Кехт) и боги домашнего очага и общин (такие как Гестия, Хатор и Болдрей).

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ЖИЗНИ

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	*благословение, лечение ран*
3-ий	*божественное оружие, м. восстановление*
5-ый	*возрождение, маяк надежды*
7-ой	*защита от смерти, страж веры*
9-ый	*множественное лечение ран, оживление*

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На **1 уровне** вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

ПОБОРНИК ЖИЗНИ

Начиная с **1 уровня** ваши лечащие заклинания становятся более эффективными. Каждый раз, когда вы используете заклинание 1 уровня или выше, восстанавливающее хиты существу, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: СОХРАНЕНИЕ ЖИЗНИ

Начиная со **2 уровня**, вы можете использовать Божественный канал, чтобы лечить тяжёлые ранения.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и призываете целительную энергию, которая может восстановить число хитов, равное вашему уровню жреца, умноженному на пять. Выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите эти хиты между ними. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума. Вы не можете использовать это умение на нежити и конструктах.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ ЦЕЛИТЕЛЬ

Начиная с **6 уровня** заклинания лечения, которые вы накладываете на других, также лечат и вас. Когда вы творите заклинание 1 уровня или выше, которое восстанавливает хиты другому существу, вы восстанавливаете число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На **8 уровне** вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон излучением 1к8. Когда вы достигаете **14 уровня**, дополнительный урон возрастает до 2к8.

ВЫСШЕЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Начиная с **17 уровня**, если вы должны бросить одну или несколько костей, чтобы восстановить заклинанием хиты, вы для каждой кости используете максимальное значение. Например, вместо восстановления существу 2к6 хитов, вы восстанавливаете 12.

ЖРЕЦ

УРОВЕНЬ	БОНУ МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇
- Ловкость ◇
- Телосложение ◇
- Интеллект ◇
- Мудрость ◇
- Харизма ◇

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН	1
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1/ОТД.)	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1/2)	5
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (2/ОТД.)	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1)	8
БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО	10
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 2)	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 3)	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 4)	17
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (3/ОТД.)	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
БОЖ. ВМЕШАТЕЛЬСТВО (100%)	20

ДОМЕН ЗНАНИЯ

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЗНАНИЙ	1
БК: ЗНАНИЯ ВЕКОВ	2
БК: ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ	6
МОГУЩЕСТВЕННОЕ КОЛДОВСТВО	8
ВИДЕНИЯ ПРОШЛОГО	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ЖРЕЦА

ДОМЕН ЗНАНИЙ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Начиная с **5 уровня**, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Уровень жреца	Уничтожается нежить с ПО...
5-ый	1/2 или ниже
8-ой	1 или ниже
11-ый	2 или ниже
14-ый	3 или ниже
17-ый	4 или ниже

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительныйотдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

На **2 уровне** вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с **6 уровня** вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с **18 уровня**, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Начиная с **10 уровня** вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием.

Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На **20 уровне** ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

ДОМЕН ЗНАНИЯ

Боги знаний — в том числе Огма, Боккоб, Гилеан, Ауреон и Тот — ценят образованность и понимание прежде всего. Некоторые учат собирать знания и делать их доступными в библиотеках и университетах, или развивать практические знания ремёсел и изобретений. Некоторые божества копят знания и хранят их в тайне для себя. А некоторые обещают своим последователям, что они получат огромную власть, если раскроют тайны мультивселенной. Последователи этих богов изучают эзотерические знания, собирают старые фолианты, исследуют тайные уголки земли, и изучают всё, что смогут. Некоторые боги развивают практические знания ремесла и изобретения, в том числе боги-кузнецы Гонд, Реоркс, Онатар, Морадин, Гефест и Гоибниу.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ЗНАНИЙ

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	*опознание, приказ*
3-ий	*внушение, гадание*
5-ый	*необнаружимость, разговор с мёртвыми*
7-ой	*магический глаз, смятение*
9-ый	*знание легенд, наблюдение*

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЗНАНИЙ

На **1 уровне** вы можете выучить два языка на свой выбор.

Вы также получаете владение двумя навыками из следующего списка: История, Магия, Природа, Религия.

Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик при использовании этих навыков.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ЗНАНИЯ ВЕКОВ

Начиная со **2 уровня** вы можете использовать Божественный канал, чтобы получить доступ к источнику знаний. Вы действием выбираете навык или инструмент. На 10 минут вы осваиваете владение выбранным навыком или инструментом.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ЗНАНИЯ ВЕКОВ

На **6 уровне** вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы читать мысли существ. Затем вы можете использовать доступ к разуму существа, чтобы командовать им.

Выберите действием одно существо, которое вы можете видеть, находящееся в пределах 60 футов от вас. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости. Если существо преуспело, вы не можете использовать это умение на нём, пока не завершите продолжительный отдых.

Если существо проваливает спасбросок, вы можете прочитать его поверхностные мысли (то, что у него на уме, его текущие эмоции и то, о чём оно активно думает), когда оно находится в пределах 60 футов от вас. Этот эффект длится в течение 1 минуты.

В течение этого времени вы можете действием окончить этот эффект, накладывая на существо заклинание внушение, не тратя ячейку заклинания. Цель автоматически проваливает спасбросок от этого заклинания.

МОГУЩЕСТВЕННОЕ КОЛДОВСТВО

Начиная с **8 уровня** вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

ВИДЕНИЯ ПРОШЛОГО

Начиная с **17 уровня** вы можете вызывать видения прошлого, связанные с предметом, который вы держите, или находящимся вокруг вас окружением. Вы проводите не менее 1 минуты медитируя и молясь, а затем получаете призрачные туманные видения последних событий. Вы можете медитировать таким образом количество минут, равное вашему значению Мудрости, и должны поддерживать концентрацию в течение этого времени, как если бы вы творили заклинание.

После того как вы использовали это умение, вы не можете его использовать повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

Чтение предмета. Удерживая предмет во время медитации, вы получаете видение предыдущего владельца этого предмета. После медитации в течение 1 минуты вы узнаёте, как владелец приобрёл и потерял предмет, а также самое последнее значи мое событие с участием предмета и его владельца. Если предмет принадлежал другому существу в недавнем прошлом (в пределах количества дней, равного значению вашей Мудрости), вы можете потратить 1 дополнительную минуту на каждого владельца, чтобы узнать ту же информацию о нём.

Чтение окрестностей. Пока вы медитируете, вы наблюдаете видения последних событий, произошедших в непосредственной близости (комната, улица, туннель, поляна и тому подобное в пределах куба с длиной ребра 50 футов), на протяжении количества прошедших дней, равного значению вашей Мудрости. За каждую минуту медитации вы узнаёте об одном значимом событии, начиная с самого последнего. Значимые события обычно связаны с сильными эмоциями, например, битвами и предательствами, свадьбами и убийствами, родами и похоронами. Однако они могут также включать в себя более обыденные события, которые, тем не менее, важны в текущей ситуации.

ЖРЕЦ

УРОВЕНЬ	БОНУ МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН	1
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1/ОТД.)	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1/2)	5
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (2/ОТД.)	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1)	8
БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО	10
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 2)	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 3)	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 4)	17
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (3/ОТД.)	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
БОЖ. ВМЕШАТЕЛЬСТВО (100%)	20

ДОМЕН МАГИИ

НАЧИНАЮЩИЙ МАГ	1
БК: ОГРАЖДЕНИЕ МАГИЕЙ	2
РАЗРУШИТЕЛЬ ЗАКЛИНАНИЙ	6
МОГУЩЕСТВЕННОЕ КОЛДОВСТВО	8
МАСТЕРСТВО МАГИИ	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ЖРЕЦА

ДОМЕН МАГИИ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Начиная с **5 уровня**, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Уровень жреца	Уничтожается нежить с ПО...
5-ый	1/2 или ниже
8-ой	1 или ниже
11-ый	2 или ниже
14-ый	3 или ниже
17-ый	4 или ниже

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительныйотдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

На **2 уровне** вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с **6 уровня** вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с **18 уровня**, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Начиная с **10 уровня** вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием.

Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На **20 уровне** ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

ДОМЕН МАГИИ

Магия — это энергия, наполняющая мультивселенную и питающая и разрушение, и созидание. Боги домена Магии отлично знают секреты и возможности волшебства. Для некоторых подобных богов знание магии – великая ответственность, приходящая с пониманием природы реальности. Другие боги Магии видят в ней чистую силу, которая может использоваться владельцем по своему разумению. Боги этого домена часто связаны со знаниями, как обучение и магические силы идут рука об руку. В Королевствах к богам этого домена относятся Азут и Мистра, наряду с Кореллоном Ларетианом из эльфийского пантеона. В иных мирах к этому домену причастны Геката, Мат Матонви и Изис; троица лунных богов – Солинари, Лунитари и Нуитари в Кринне; Боккоб, Векна и Ви Джас в Грейхоке.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА МАГИИ

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	*обнаружение магии, волшебная стрела*
3-ий	*магическое оружие, магическая аура Нистула*
5-ый	*рассеивание магии, магический круг*
7-ой	*магический глаз, Леомундов потайной сундук*
9-ый	*планарные узы, круг телепортации*

НАЧИНАЮЩИЙ МАГ

Когда вы выбираете этот домен на **1 уровне**, вы получаете владение навыком Магия и два заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Для вас эти заговоры считаются заговорами жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ОГРАЖДЕНИЕ МАГИЕЙ

Начиная со **2 уровня**, вы можете использовать Божественный Канал, чтобы оградиться от существ из иных миров.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и один выбранный вами небожитель, элементаль, фея или исчадие в 30 футах от вас должен сделать спасбросок Мудрости, при условии, что существо вас видит и слышит. Если существо проваливает спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту или пока не получит любой урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующее его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

После 5 уровня, провалив спасбросок против вашей способности Ограждения Магией, существо изгоняется на 1 минуту (как заклинание *изгнание*, концентрация не требуется), если он не находится на своём родном плане и его показатель опасности равен или ниже порога указанного в таблице Ограждения Магией.

ОГРАЖДЕНИЕ МАГИЕЙ

Уровень жреца	Уничтожается существо с ПО
5-ый	1/2 или ниже
8-ой	1 или ниже
11-ый	2 или ниже
14-ый	3 или ниже
17-ый	4 или ниже

РАЗРУШИТЕЛЬ ЗАКЛИНАНИЙ

Начиная с **6 уровня**, при восстановлении хитов союзнику с помощью заклинания 1 уровня или выше, вы можете так же развеять одно выбранное вами заклинание, наложенное на это существо. Уровень прерываемого заклинания должен быть равен или ниже уровню ячейки целебного заклинания.

МОЩНОЕ КОЛДОВСТВО

Начиная с **8 уровня**, добавьте свой модификатор Мудрости к урону, который вы наносите с помощью любого заговора жреца.

МАСТЕРСТВО МАГИИ

С **17 уровня**, вы выбираете четыре заклинания из списка заклинаний волшебника, по одному следующих уровней: 6й, 7й, 8й и 9й. Добавьте их в список доменных заклинаний. Как и все доменные заклинания, они всегда подготовлены и для вас считаются заклинаниями жреца.

ЖРЕЦ

УРОВЕНЬ	БОНУ МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ / ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН	1
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1/ОТД.)	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1/2)	5
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (2/ОТД.)	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1)	8
БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО	10
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 2)	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 3)	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 4)	17
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (3/ОТД.)	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
БОЖ. ВМЕШАТЕЛЬСТВО (100%)	20

ДОМЕН ОБМАНА

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОБМАНЩИКА	1
БК: ДВУЛИЧНОСТЬ	2
БК: ПЛАЩ ТЕНЕЙ	6
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР	8
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР+	14
УЛУЧШЕННАЯ ДВУЛИЧНОСТЬ	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ЖРЕЦА

ДОМЕН ОБМАНА

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Начиная с **5 уровня**, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Уровень жреца	Уничтожается нежить с ПО...
5-ый	1/2 или ниже
8-ой	1 или ниже
11-ый	2 или ниже
14-ый	3 или ниже
17-ый	4 или ниже

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительныйотдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

На **2 уровне** вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с **6 уровня** вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с **18 уровня**, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Начиная с **10 уровня** вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием.

Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На **20 уровне** ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

ДОМЕН ОБМАНА

Боги обмана, такие как Тимора, Бешаба, Олидаммара, Странник, Гарл Златобледск и Локи — интриганы и подстрекатели, которые постоянно бросают вызов принятому порядку среди богов и смертных. Это покровители воров, негодяев, азартных игроков, мятежников и освободителей. Их жрецыпредставляют разрушительные силы мира, пронзающие гордость, высмеивающие тиранов, крадущие у богатых, освобождающие пленных и попирающие бессмысленные традиции. Прямому противостоянию они предпочитают уловки, проделки, обман и воровство.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ОБМАНА

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	*маскировка, очарование личности*
3-ий	*бесследное передвижение, отражения*
5-ый	*мерцание, рассеивание магии*
7-ой	*переносящая дверь, превращение*
9-ый	*изменение памяти, подчинение личности*

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОБМАНЩИКА

Когда вы выбираете этот домен на **1 уровне**, вы можете действием коснуться согласного существа, отличного от вас, чтобы позволить ему совершать с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). Это благословение длится 1 час, или вы не используете это умение снова.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ДВУЛИЧНОСТЬ

Начиная со **2 уровня** вы можете использовать Божественный канал, чтобы создать иллюзорную копию себя.

Вы действием создаёте идеальную иллюзию себя, которая существует в течение 1 минуты, или пока вы не потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании). Иллюзия появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя. Бонусным действием в свой ход вы можете переместить иллюзию на расстояние до 30 футов в пространство, которое вы можете видеть, но иллюзия должна оставаться в пределах 120 футов от вас.

На протяжении действия умения вы можете творить заклинания, как если бы вы находились в пространстве иллюзии, но вы должны использовать собственные чувства. Кроме того, когда и вы и ваша иллюзия находитесь в пределах 5 футов от существа, которое может видеть иллюзию, вы совершаете броски атаки по этому существу с преимуществом, так как иллюзия отвлекает его.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ПЛАЩ ТЕНЕЙ

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы исчезать.

Вы действием становитесь невидимым до конца своего следующего хода. Вы становитесь видимым, если атакуете или накладываете заклинание.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На **8 уровне** вы получаете способность наполнять удары своего оружия ядом — это дар вашего божества. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон ядом 1к8. Когда вы достигаете **14 уровня**, дополнительный урон возрастает до 2к8.

УЛУЧШЕННАЯ ДВУЛИЧНОСТЬ

На 17 уровне вы можете создать до четырёх копий себя, вместо одной, когда вы используете Двуличность. Бонусным действием в свой ход вы можете переместить любое количество копий на 30 футов, максимальная дистанция от вас не должна превышать 120 футов.

ЖРЕЦ

УРОВЕНЬ	БОНУ МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ — **УРОВЕНЬ**

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН	1
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1/ОТД.)	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1/2)	5
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (2/ОТД.)	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1)	8
БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО	10
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 2)	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 3)	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 4)	17
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (3/ОТД.)	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
БОЖ. ВМЕШАТЕЛЬСТВО (100%)	20

ДОМЕН ПРИРОДЫ

ПОСЛУШНИК ПРИРОДЫ	1
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ НАВЫК	1
БК: ОЧ. ЖИВОТНЫХ И РАСТЕНИЙ	2
СДЕРЖИВАНИЕ СТИХИЙ	6
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР	8
БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР+	14
МАСТЕР ПРИРОДЫ	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ЖРЕЦА

ДОМЕН ПРИРОДЫ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Начиная с **5 уровня**, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Уровень жреца	Уничтожается нежить с ПО...
5-ый	1/2 или ниже
8-ой	1 или ниже
11-ый	2 или ниже
14-ый	3 или ниже
17-ый	4 или ниже

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительныйотдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

На **2 уровне** вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с **6 уровня** вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с **18 уровня**, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Начиная с **10 уровня** вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием.

Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На **20 уровне** ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

ДОМЕН ПРИРОДЫ

Боги природы столь же разнообразны, как и сама дикая природа, от непостижимых богов глубоких лесов (таких как Сильванус, Обад-Хай, Числев, Балинор и Пан) до дружелюбных божеств, отождествляемых с родниками и рощами (таких как Эльдат). Друиды, почитающие природу в целом, могут служить одному из этих божеств, практикуя таинственные обряды и читая почти забытые молитвы на собственном тайном языке. Но многие из этих богов имеют также жрецов, героев, которые выполняют более активную роль в продвижении интересов конкретного бога природы. Эти жрецы могут охотиться на злых чудовищ, портящих лесные угодья, благословлять урожай верующих, или иссушать посевы тех, кто прогневал их богов.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ПРИРОДЫ

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	*дружба с животными, разговор с жив-ми*
3-ий	*дубовая кора, шипы*
5-ый	*рост растений, стена ветров*
7-ой	*подчинение зверя, цепкая лоза*
9-ый	*древесный путь, нашествие насекомых*

ПОСЛУШНИК ПРИРОДЫ

На **1 уровне** вы изучаете один заговор друида на свой выбор. Вы также получаете владение одним из следующих навыков: Выживание, Природа, Уход за животными.

БОНУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ

На **1 уровне** вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ОЧАРОВАНИЕ ЖИВОТНЫХ И РАСТЕНИЙ

Начиная со **2 уровня** вы можете использовать Божественный канал, чтобы очаровать животных и растения.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и называете имя своего божества. Все звери и растительные существа, которые могут видеть вас, и находятся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалит спасбросок, оно становится очарованным вами на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо очаровано, оно дружелюбно к вам и другим существам, которых вы укажете.

СДЕРЖИВАНИЕ СТИХИЙ

Начиная с **6 уровня**, когда вы или существо в пре делах 30 футов от вас получает урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством, вы можете реакцией предоставить существу сопротивление этому виду урона.

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

На **8 уровне** вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон огнём, холодом или электричеством (на ваш выбор) 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

МАСТЕР ПРИРОДЫ

На **17 уровне** вы получаете способность командовать животными и растительными существами. Пока существа очарованы вашим умением Очарование животных и растений, вы можете бонусным действием в свой ход устно указать, что каждое из них будет делать в свой следующий ход.

ЖРЕЦ

УРОВЕНЬ	БОНУ МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ — ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН	1
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (1/ОТД.)	2
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1/2)	5
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (2/ОТД.)	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 1)	8
БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО	10
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 2)	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 3)	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ (ПО 4)	17
БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ (3/ОТД.)	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
БОЖ. ВМЕШАТЕЛЬСТВО (100%)	20

ДОМЕН СВЕТА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАГОВОР	1
ЗАЩИЩАЮЩАЯ ВСПЫШКА	1
БК: СИЯНИЕ РАССВЕТА	2
УЛУЧШЕННАЯ ВСПЫШКА	6
МОГУЩЕСТВЕННОЕ КОЛДОВСТВО	8
КОРОНА СВЕТА	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ЖРЕЦА

ДОМЕН СВЕТА

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Начиная с **5 уровня**, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

УНИЧТОЖЕНИЕ НЕЖИТИ

Уровень жреца	Уничтожается нежить с ПО...
5-ый	1/2 или ниже
8-ой	1 или ниже
11-ый	2 или ниже
14-ый	3 или ниже
17-ый	4 или ниже

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

ЗАГОВОРЫ

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

ПОДГОТОВКА И СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительныйотдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Мудрости

РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Магия, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

На **2 уровне** вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с **6 уровня** вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с **18 уровня**, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Начиная с **10 уровня** вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием.

Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На **20 уровне** ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

ДОМЕН СВЕТА

Боги света — в том числе Хельм, Латандер, Фолтус, Бранчала, Серебряное Пламя, Беленус, Аполлон и Ра-Хорахти — представляют идеалы возрождения и обновления, истины, бдительности и красоты, часто используя символ солнца. Некоторые из этих богов сами изображаются как солнце или возничий, ведущий солнце через небо. Другие — как неутомимые часовые, чьи глаза пронзают любую тень и видят любой обман. Некоторые являются божествами красоты и артистизма, которые учат, что искусство — это средство совершенствования души. Жрецы бога света — просветлённые души, исполненные сиянием и силой проницательности своего божества, отгоняющие прочь ложь и испепеляющие тьму.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА СВЕТА

Уровень жреца	Заклинания
1-ый	*огненные ладони, огонь фей*
3-ий	*палящий луч, пылающий шар*
5-ый	*дневной свет, огненный шар*
7-ой	*огненная стена, страж веры*
9-ый	*наблюдение, небесный огонь*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАГОВОР

При выборе этого домена на **1 уровне** вы получаете заговор свет, если ещё не имели его раньше.

ЗАЩИЩАЮЩАЯ ВСПЫШКА

Кроме того, начиная с **1 уровня**, вы можете создать божественный свет между собой и атакующим противником. Если вы атакованы видимым вами существом, находящимся в пределах 30 футов, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки, вызывая перед атакующим вспышку света, до того как он попадёт или промажет. Существа, которые не могут быть ослеплены, обладают иммунитетом к этому умению.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: СИЯНИЕ РАССВЕТА

Начиная со **2 уровня** вы можете использовать Божественный канал, чтобы призывать солнечный свет, прогоняющий тьму и причиняющий урон излучением врагам.

Вы действием демонстрируете свой священный символ, и вся магическая тьма в пределах 30 футов от вас рассеивается. Кроме того, все враждебные существа в пределах 30 футов от вас должны совершить спасбросок Телосложения. Существа получают урон излучением, равный 2к10 + ваш уровень жреца в случае провала, и половину этого урона в случае успешного спасброска. Существа с полным укрытием от вас не подвержены воздействию.

УЛУЧШЕННАЯ ВСПЫШКА

Начиная с **6 уровня** вы можете использовать умение Защищающая вспышка, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, атакует не вас, а другое существо.

МОГУЩЕСТВЕННОЕ КОЛДОВСТВО

Начиная с **8 уровня** вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

КОРОНА СВЕТА

Начиная с **17 уровня** вы можете действием создать ауру солнечного света, которая существует 1 минуту или пока вы не рассеете её ещё одним действием. Вы испускаете яркий свет в радиусе 60 футов и тусклый свет в радиусе ещё 30 футов. Ваши противники, находящиеся на ярком свету, совершают с помехой спасброски от любых заклинаний, причиняющих урон огнём или излучением.

ЖРЕЦ

УРОВЕНЬ	БОНУ МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1